

Wu Ming

## Narración colectiva y cultura popular



1. Cómo “El castañazo” inspiró una revolución cultural. Entrevista con Wu Ming del profesor Henry Jenkins
2. A propósito de cultura popular - Una nota de Wu Ming 1
3. Narración colectiva y transmedia. Peloteo de pregunta-respuesta entre Blepiro y Wu Ming 2 (desde Giap n.5, VIIIa serie, 29 noviembre de 2006)

Henry Jenkins

## Cómo “El castañazo” inspiró una revolución cultural

Una entrevista con Wu Ming Foundation  
Traducida en castellano por Nadie Enparticular

La siguiente entrevista ha sido traducida de la versión en inglés. El texto original ha sido publicado en dos partes, en octubre de 2006, en el [blog oficial](#) del profesor Henry Jenkins. Jenkins es uno de los principales expertos estadounidenses sobre *popular culture* (\*). Es director del [Comparative Media Studies Program](#) del Massachusetts Institute of Technology (MIT), como también autor de textos muy importantes sobre el modo con el cual los fans recombinan y reutilizan la cultura que aman, transformándola en algo nuevo e inesperado, sean estos dibujos animados o videojuegos, series de televisión o historietas. Entre sus libros encontramos [Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture](#) (1992), [From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games](#) (2000), [Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture](#) (2006) y el fundamental y monumental [Convergence Culture: Where Old and New Media Collide](#) (2006).

Después de haber leído este último, bajo sugerencia de WM2 (tan entusiasta como yo) me he puesto en contacto con Jenkins, que raramente ha escrito sobre *popular culture* europea. Le expliqué algunas cosas y le he enviado material. Metódico, el profe ha visitado los sitios, ha guardado textos, ha profundizado, ha elaborado todo durante unos quince días, y acto seguido nos ha enviado algunas preguntas, a las que hemos dado respuesta dos de nosotros. Lo que más lo intrigaba de nuestra -y no solamente nuestra- práctica, era la superación de la barrera que separa “vanguardia” y “popular”, algo que en la *fan culture* estadounidense se da muy de vez en cuando.

El blog de Jenkins se encuentra a mitad de camino entre un cuaderno de apuntes y una mesa atestada de probetas, alambiques, serpentinas y cuencos que contienen líquidos humeantes. En medio de ese caos se construyen los discursos que acabarán en sus próximos libros.

La entrevista, como ya he dicho, ha sido publicada hace poco en dos partes. Creíamos haber dicho cosas archisabidas, aquí entre nosotros, al menos para los oídos de quienes conocen nuestro recorrido, y en cambio parece que no. Cuando cuentas algo desde el inicio, sobre todo si lo haces después de tanto tiempo y tras haber madurado una cierta distancia, acaba con que ofreces una mirada distinta sobre los acontecimientos. De hecho, entre los amigos que leyeron la

entrevista, muchos nos han preguntado si/dónde/cuándo habríamos puesto en línea la versión italiana... que lamentablemente no existía.

Ahora existe.

En esta primera parte se habla específicamente de Luther Blissett, en la próxima también se tratan temas más generales. WM1

Versión en italiano en [Carmilla Online](#).



Henry Jenkins

**Henry Jenkins III°:** Hace casi un mes recibí un correo electrónico apasionado sobre *Convergence Culture*, como una especie de carta de fan, de alguien que se autodenominaba Wu Ming 1. Puesto que me llamo Henry Jenkins III y tengo un hijo que se llama Henry Jenkins IV, la combinación de un nombre con un número no es algo que me haya sorprendido demasiado. Lo que me fascinaba era su descripción sobre la similitudes entre el mundo que yo había descrito en el libro y “las cosas que hemos hecho y sobre las que hemos teorizado durante más de doce años, aunque con un corte más activista/radical (autoría múltiple, narrativa *cross-media*, creación de mundos, juegos de identidades, guerrilla-juego de rol, colisión entre viejos y nuevos medios, prácticas orientadas al copyleft, mofas mediáticas, etc.)” Sucede que Wu Ming 1 ha sido uno de los exponentes de punta del movimiento Luther Blissett, y que ahora es parte de un colectivo de escritores que ha publicado novelas colectivas como *Q* y *54*. Cuanto más profundizaba sobre el movimiento Luther Blissett y la Wu Ming Foundation, más fascinantes me parecían. Hace algunos años han experimentando con

varias formas de comunidades de base con propósitos políticos y artísticos, y por lo visto han tenido mucho mayor impacto en Europa que en los EE.UU. He aquí algo de lo que Wikipedia dice sobre el movimiento:

Luther Blissett es un nombre múltiple, una “reputación abierta” adoptada informalmente y compartida por cientos de artistas y activistas en toda Europa a partir del verano de 1994... Por razones desconocidas ese nombre fue tomado de un futbolista británico de la década del 80 de orígenes afrocaribeños. En Italia, entre 1994 y 1999, el denominado Luther Blissett Project (una red organizada dentro de la comunidad abierta que compartía la identidad Luther Blissett) se convirtió en un fenómeno muy conocido y consigue difundir una leyenda, la fama de un héroe popular. Este Robin Hood de la era de la información ha librado una guerra de guerrillas en la industria cultural, ha llevado a cabo campañas de solidaridad no ortodoxas en favor de víctimas de la censura y represión y sobre todo - ha jugado elaboradas travesuras a los medios masivos como una forma de arte. En todos los casos, siempre ha reclamado la responsabilidad describiendo los fallos que aprovecharon para plantar un bulo. Otros países también participaron en Blissett, especialmente España y Alemania. Diciembre de 1999 señala el fin del plan quinquenal del LBP. Los veteranos realizan un Seppuku simbólico. Pero el final del LBP no comporta el final del nombre, que resurge continuamente en el debate cultural y sigue siendo una firma frecuente en la web.

Wu Ming 1 me ha enviado este [enlace de Youtube](#), donde se habla del movimiento y su relación con el futbolista británico. Contiene una aparición de Luther Blissett “real”, es decir, el jugador de fútbol que fue el primer hombre negro en marcar un gol para un equipo británico, donde lee algunos pasajes de prosa bastante experimental tomados de una de las novelas del grupo.

Y este es el [sitio web oficial del grupo](#).

Cautivado por nuestro intercambio de mensajes sobre temas como fanfiction y ARG (Alternate Reality Games), todo apuntaba a que este movimiento vanguardista europeo además estaba arraigado intensamente en la *popular culture*, entonces he pedido a Wu1 (en adelante, por su nombre y número) si podía responder algunas preguntas para mis lectores. Publicaré esta larga entrevista con Wu Ming 1 y Wu Ming 2 en dos partes.

**HJ3: Te has referido al movimiento Luther Blissett como "mitopoesis de base", comparándolo con la fanfiction y diferenciándolo del movimiento de *culture jamming* <sup>1</sup>. ¿Cuál crees que es el valor de las mitopoesis de base?**

**WM1.** Mientras que exista la tendencia a usar la palabra "mito" como un sinónimo elegante de "mentira", quisiera atenerme a una definición más precisa. Para decirlo de manera sencilla, los mitos son historias que mantienen vivas y unidas a las comunidades. No podríamos relacionarnos socialmente sin los vínculos que creamos mediante el intercambio de historias, y los mitos son historias con un valor simbólico muy fuerte, historias que nos hablan de misterios sobre cómo hemos hecho para llegar hasta aquí, los modos con los que nos ingeniamos para ponernos de acuerdo y sobre el futuro que nos espera.

Los mitos no son restos estrafalarios de un pasado remoto, cambian su forma y adaptan su contexto, y siempre pertenecen al presente, nos hablan sobre nosotros aquí y ahora. Aún las personas más racionales reconocen el poder de los mitos en sus vidas. Como [Joseph Campbell](#) ha señalado en una oportunidad, si miras a un profesor que juega bolos, lo verás "moverse y contonearse cuando la bola ya no está en su mano, como guiándola hacia los bolos", es evidente que intenta convocar poderes sobrenaturales, los mismos que encontramos en los mitos y leyendas populares atestadas de demonios, brujas, magos, dioses, etc.

Además los mitos tienen una función muy importante: pueden estimular a las personas sometidas a luchar, gracias al hecho de que las historias de injusticia y rebelión, de represión y resistencia, se transmiten de una generación a otra. Por ejemplo, Martin Luther King y Malcolm X son figuras históricas y míticas, son nuestros preciados mártires, los que osaron ponerse de pie y decir la verdad, y pagaron un precio muy alto por hacerlo. Por otra parte, los mitos ayudan a las personas que sufren a soportar esa situación con la remota esperanza de un ajuste de cuentas, como en el mito del juicio

<sup>1</sup> *Culture jamming*: a menudo se lo traduce como "interferencia cultural". Según el artículo en inglés de la Wikipedia, consiste en transformar los medios de masas para producir mensajes negativos para su imagen, utilizando sus propios sistemas de signos y codificación.

universal, cuando los últimos serán los primeros, o como en el mito de la revolución, cuando los pobres tomarán el poder y devorarán a los ricos.



Reggie Dunlop

A inicios/mediados de los años 90, la identidad colectiva "Luther Blissett" fue creada y adoptada por una red informal de personas (artistas, hackers y activistas) interesadas en utilizar el poder de mitos y trasladarlos más allá de la "contrainformación" y la *agit-prop*. En Bolonia, mi círculo de amistades compartía una obsesión por el eterno retorno de figuras arquetípicas, como héroes populares y *tricksters* <sup>2</sup>. Pasábamos los días explorando la cultura pop, estudiando el lenguaje de los zapatistas mexicanos, recogiendo historias de mofas mediáticas y guerrilla comunicativa desde los años veinte hasta nuestros

días (historias del dadaísmo berlinés, tertulias futuristas, etc.). Mirábamos obsesivamente una película en particular, El Castañazo [*Slapshot*] de George Roy Hill, con Paul Newman como protagonista en el papel del jugador de hockey Reggie Dunlop. Adorábamos a Reggie Dunlop, era el *trickster* perfecto, el Anansi de las leyendas africanas, el coyote de las leyendas de los nativos norteamericanos, Ulises cuando manipula al cíclope.

¿Podríamos construir nuestro propio "Reggie Dunlop", un "*trickster* con mil rostros", un golem hecho con barro de tres ríos (la tradición *agit-prop*, la mitología folclórica y la cultura pop)? ¿Podríamos generar un juego de rol completamente nuevo utilizando todas las plataformas de medios disponibles en ese momento para difundir la leyenda de un nuevo héroe popular, un héroe nutrido por la inteligencia colectiva? (A propósito, habíamos leído los

<sup>2</sup> Los antropólogos llaman *trickster* a un personaje habitual en las narraciones míticas de numerosas culturas indígenas, aunque sus ejemplos más clásicos se encuentran en el folklore de los indios de América del Norte. En inglés, la palabra *tricky* puede significar cosas tan dispares como "complejo", "difícil" y "delicado", pero también "astuto", "hábil", "mañoso" y "embaucador". El *trickster* posee todas estas características, y es por ello ambivalente.

libros de Pierre Lévy <sup>3</sup>; el padre de WM4 tenía una pequeña editorial y hacía poco tiempo que había publicado la traducción de *Les Technologies de l'intelligence*, fue la primera editorial de Lévy en Italia, e incluso nos hemos reunido con él un par de veces en Bolonia).

Gracias a las redes BBS como FidoNet, la red del [arte postal](#) y el panorama nacional de los centros sociales ocupados, estábamos en contacto con mucha gente en Italia y en el exterior. Empezamos a correr la voz y todo sucedió muy rápidamente. En pocos meses, cientos de personas usaban el nombre "Luther Blissett" y el nuevo golem recibía una gran cobertura por parte de periodistas desconcertados.

Es verdad, había un elemento disruptivo, una postura de confrontación, algo que nos convertía en primos de los "culture jammers" y "subvertisers", de teóricos como el [Critical Art Ensemble](#), etc., pero también había una diferencia importante. La agitación modelo [Adbusters](#) está bien, sabotear la propaganda comercial es probablemente una fase necesaria que hay que atravesar. Hacer parodias de anuncios publicitarios, crítica del consumismo, sin duda son acciones valiosas. No obstante, Luther Blissett tuvo una actitud más positiva aún, el propósito principal fue crear una comunidad alrededor del mito de Blissett. Las mofas, los montajes y el sabotaje de los medios eran más los recursos para difundir el mito que las finalidades últimas del proyecto. El aspecto más importante de nuestras actividades no era el sabotaje, sino que el recurso del sabotaje aumentara el estatus mitológico de Blissett.

Fue una revuelta sorprendente, muchas personas escribían, actuaban y se exhibían bajo el mismo seudónimo, coordinando de algún modo sus energías sin la necesidad de conocerse, enviándose recíprocamente mensajes en botellas. Era una comunidad abierta e informal. Los bulos y los engaños a los medios servían para que nuestra presencia en el ambiente mediático fuera legendaria, de modo que cada vez más personas se unieran a nosotros y adoptaran el nombre. El "culture jamming" fue solamente un elemento subordinado del proyecto, lo principal era la experimentación práctica de una mitología interactiva de base.

---

<sup>3</sup> Pierre Lévy (Túnez, 1956) filósofo especializado en analizar los cambios que está produciendo las nuevas tecnologías en general y la Red en particular sobre la sociedad. Alumno de Michel Serres y Cornelius Castoriadis en la Sorbona, es profesor en el Département Hypermédias de la Universidad Paris-8 Saint-Denis.

**HJ3: La Wikipedia describe el movimiento como una "reputación abierta", dando a entender que el nombre Luther Blissett podía ser asumido y utilizado por cientos de participantes diversos. ¿Podéis explicar el concepto de "reputación abierta" y qué insinúa sobre la naturaleza de la autoría en la cultura contemporánea?**

**WM2.** "Reputación abierta" significa que los diversos participantes en el juego del "nombre múltiple" no eran jirones de un conflicto de personalidad esquizofrénico, sino varias facetas de una sola identidad. Cada vez que tú utilizabas el nombre "Luther Blissett", hacías algo más que adherir a un proyecto: te convertías en Luther Blissett, *eras* Luther Blissett.

En el planeta Tlön, el famoso mundo imaginario inventado por Jorge Luis Borges, "es raro que los libros estén firmados. No existe el concepto del plagio: se ha establecido que todas las obras son obra de un solo autor, que es intemporal y es anónimo." Y no es por azar que según una de las escuelas filosóficas de Tlön, "todos los hombres que repiten una línea de Shakespeare, son William Shakespeare."

Creo que Luther Blissett ha sido un experimento de filosofía práctica. Luther ha desafiado la creencia en el Autor como genio individual, recitando una fábula con moraleja sobre cómo funciona la creatividad efectivamente. Nosotros creemos que cualquier autor es un autor colectivo.

Hace ya varios años, el mundo de la literatura supo que Raymond Carver no era realmente Raymond Carver. Los originales de Carver eran mucho más largos que las versiones que se publicaban. Las partes superfluas fueron eliminadas por su editor, [Gordon Lish](#). Los finales de Carver, en realidad, eran los finales de Lish.

Se me ocurre una pregunta: ¿qué hubiera pasado si Lish no fuera un editor sino solamente un amigo de Carver? Imaginemos que Gordon Lish fuera un funcionario de correos que viviera enfrente de la casa de Carver. Una noche Carver llama a la puerta de Lish y le dice: "Vamos al bar a tomar una cerveza, necesito tu opinión sobre la historia que estoy escribiendo". Carver lee el relato a Lish, y este le comenta: "Es buena, pero se estira más de lo necesario. ¿Y si le quitas el último párrafo? El final sería más incisivo, ¿no crees?" Carver vuelve a su casa y sigue el consejo de Lish. Y nosotros, los lectores, nunca sabríamos acerca de esta conversación. No pasaría nada. Carver sigue siendo Carver, y nosotros seguiremos hablando sobre los finales

incisivos de Carver, no de Lish.

Y ahora se me ocurren otras preguntas: ¿cuántos autores hablan por casualidad con funcionarios de correos? ¿cuántos libros son el resultado de conversaciones entre autores y empleados de correos? ¿cuántas veces un autor toma la idea de una persona con la que habla? ¿hay algo que pueda hacer para evitarlo? ¿Puede aislarse en una torre de marfil para salvaguardar “su propia voz”? En tal caso no tendría nada sobre que escribir, a excepción de un diario sobre su retiro.

Los narradores tienen que zambullir sus manos en un mar de historias, y aceptar el hecho que son solamente reductores de complejidad, “filtros” entre la mitosfera y la gente. Fuera de esto no hay ninguna “originalidad”, sólo puedes ser “original” en el modo con que filtras y reelaboras lo que recibes de tu comunidad.

En consecuencia, las historias pertenecen a todos, la propiedad privada de la *popular culture* es una contradicción en sí misma. Las historias deben circular libremente, fertilizar los cerebros, y acrecentar la reputación abierta de cualquier autor. Este es el motivo por el cual nuestros libros, como objetos materiales y envases para las historias, tienen un precio (de modo que podamos vivir por escribirlas), mientras que como historias inmateriales pueden ser reproducidos libremente, bajo una economía que está basada en la abundancia y no en la escasez: no puede haber un límite a la cantidad de historias, podríamos llenar el depósito al infinito.

**HJ3: Me tiente la idea de describir el movimiento Luther Blissett como un *fandom* sin un texto de base. ¿Cómo habéis hecho para crear una comunidad alrededor de Luther Blissett? ¿Cuáles son las analogías y las diferencias con una comunidad de fans tradicional?**

**WM1.** En cierto sentido, dado que cada acción realizada por cualquier persona usando el seudónimo acababa por acrecentar y potenciar la reputación heroica de Luther Blissett, se puede decir que cada acción era una “fanfiction” La fanfiction penetra en un texto o conjunto de textos (una serie de televisión, una película y sus secuelas, etc.) con la finalidad de amplificar las vidas de los personajes y dilatar la experiencia de los aficionados. Eso es precisamente lo que hemos hecho.

En el contexto del Luther Blissett Project, incluso hemos hecho una fanfiction

propiamente dicha, en concreto una fanfiction sobre *Star Trek*. Un ejemplo, una entrevista al Capitán Jean-Luc Picard sobre algunas idioteces arquitectónicas en Bolonia. Las referencias al *fandom* y a la *fan culture* son muy frecuentes, todos éramos fans de la ciencia ficción y la narrativa de género fantástico (y mi hermano es un *trekkie* de larga data).

A fines de 1995 publicamos un libro llamado *Mind Invaders*, cuyo [primer capítulo](#) está dedicado principalmente al análisis del lenguaje mitopoiético hablado por los Tamarianos en un famoso episodio de *Star Trek: La Nueva Generación*, ya sabes, frases como: “Shakah, las paredes derrumbadas” o “Sukat, los ojos destapados”. El lenguaje tamariano nos ha brindado el modo de incorporar la tradición en nuestras acciones. A menudo hemos definido el Luther Blissett Project como una situación tipo “Picard y Dathon en Eladrel” (es decir, personas que trabajan conjuntamente con una meta compartida, aún sin conocerse). Incluso hasta transmitimos todo el episodio (sólo el audio, por supuesto) en “Radio Blissett”, nuestro programa de radio local.

Cuando has montado una situación en la que cualquiera puede ser el héroe encubierto, no es difícil crear una comunidad alrededor de ese concepto. Se forma un círculo virtuoso: si toda una comunidad asume la responsabilidad de lo que hace o dice un miembro en particular (piensa en la escena de [Espartaco](#) de Kubrick en que cada esclavo capturado grita: “¡Yo soy Espartaco!”), ese miembro se sentirá rodeado de cordialidad y complicidad, y estará dispuesto a dar lo mejor de sí mismo para el proyecto.

**HJ3: Muchas de las mofas mejor logradas que se asocian con Luther Blissett dan la impresión de tener como objetivo a los medios tradicionales, principalmente a productores televisivos y periodistas de prensa gráfica. ¿Podemos interpretar lo que habéis hecho como un reflejo del cambio de relaciones entre el poder de los medios participativos de base y el poder de los medios verticales corporativos?**

**WM1.** Entre 1994 y 1999, “Luther Blissett” (cuya aparición coincidió con la explosión de la web) se convirtió casi en un sinónimo de “activismo en Internet” y cultura de red para la prensa italiana. Los periodistas tradicionales, al mismo tiempo, estaban hechizados y se sentían amenazados por todo el fenómeno de los “nuevos medios”, era algo que crecía tan de prisa y ellos no estaban preparados, no podían comprenderlo. No tenían palabras para describir una tendencia social tan compleja (¡nada menos que

un cambio epocal desde los sistemas de comunicación verticales hacia redes horizontales y medios personalizados!)

Podían describir a Luther Blissett, por ridículo que parezca, como el sheriff de Nottingham podía describir a Robin Hood. Luther Blissett era una persona... bueno, una especie de persona, en el sentido que era una figura antropomórfica, y encarnaba literalmente todo lo que estaba sucediendo. En casa tengo una pila de recortes de diarios de veinte centímetros de alto, hojéalos y encontrarás todo tipo de definiciones para Blissett: “terrorista cultural”, “bandido de la información”, “pirata informático”, “guerrillero digital”...

En 1996-97 Italia y Europa fueron embestidas por una marea de pánico moral y paranoia colectiva sobre el asunto de la pedofilia. De repente Internet era descrita como un lugar diabólico, más peligroso que cualquier otro lugar, el bosque donde los abusadores de niños acechaban por detrás de los árboles, esperando a Caperucita Roja. No importaba que en Italia el 91% de los abusos a menores denunciados tenía lugar dentro la familia y nada que ver con los ordenadores: Internet era el nuevo demonio del populacho. Los “mediadores” tradicionales tenían el pretexto para desahogar sus angustias contra Internet y calumniar a quienes habían osado prescindir de ellos.

Es entonces que el Luther Blissett Project comienza a organizar complejas mofas mediáticas sobre temas morbosos como la pedofilia, Internet y las violencias rituales satánicas. Queríamos demostrar que ese tipo de noticias sensacionalistas era recogido y publicado en la prensa sin verificación alguna. Varios promotores de pánico han hecho el ridículo a causa nuestra. Alguno de ellos, muy enfadados, dijeron que despistando a la prensa nosotros estábamos protegiendo los verdaderos pedófilos. Una lógica interesante: si no hay pedófilos, los inventamos, y si alguien comprueba que los inventamos, les acusaremos de defender a los pedófilos... ¡que en principio no existen!

En un caso en particular, Luther Blissett condujo una contra-investigación de base sobre un caso judicial en Bolonia, en el cual un grupo de fans de heavy metal llamados los “Niños de Satanás” fueron convertidos en chivos expiatorios por las autoridades legales locales. Fueron arrestados durante una operación muy mal organizada contra ciertas presuntas violencias rituales. Ninguna prueba, ningún testimonio confiable, nada de nada. Por supuesto, ellos fueron calumniados salvajemente en los medios, por lo menos al comienzo, y se ha escrito mucho sobre los “sitios web secretos para pedófilos” y otras cosas por el estilo. Luther Blissett, gracias a algunos golpes

bien planificados, logró instalar en la opinión pública una duda razonable acerca de la solidez de las acusaciones. Finalmente fueron absueltos e indemnizados por el Estado tras dieciocho meses de injusta detención<sup>4</sup>. Gradualmente el pánico moral disminuyó y Luther Blissett pasó a otras tácticas y objetivos (por ejemplo, el mundo del arte erudito y la Santa Sede), cuatro nos concentramos en la operación “[Dien Bien Q](#)”, y el resto de la red se preparaba para el final del plan quinquenal de Blissett. Mirando hacia atrás, me doy cuenta que Luther Blissett fue un precursor de la colisión entre los viejos y los nuevos medios, en un momento en el que el límite entre lo viejo y lo nuevo era más nítido que cuanto es ahora y había menos intersecciones: sólo unos cuantos periódicos tenían una edición en línea, los periodistas no tenían sus propios blogs y el *file-sharing* todavía no era un fenómeno masivo.

**HJ3: ¿Cómo hacía el movimiento Luther Blissett para colmar el abismo entre el mundo online y la realidad material, tomar lo que era fruto de la imaginación y hacer que tenga consecuencias en el mundo real?**

**WM2.** La imaginación tiene consecuencias en el mundo real si llega a al cerebro de otras personas. Los medios masivos de comunicación fueron utilizados por Luther Blissett como un vehículo privilegiado para obtener esto. En un plano más banal, hace mucho tiempo que la TV y los periódicos reemplazaron a Aristóteles como fuente de “verdad”. Por otra parte, afortunadamente, mucha gente es capaz de realizar un razonamiento crítico, y las noticias falsas pueden tener un gran impacto si se revelan y explican, en vez de quedar sepultadas debajo de un montón de información.

Daré dos ejemplos: a inicios de 1994, aún antes que Luther Blissett emprendiera su carrera, algunos de nosotros acuñamos el eslogan: “¡Tú decides la noticia de mañana!” y pusimos el concepto en práctica en las calles. Los periódicos locales son muy permeables y su punto más débil es la página de “Cartas al director”. Comenzamos por enviar cartas a los diarios de Bolonia, fingiendo ser ciudadanos horrorizados que habían hallado vísceras de animales sobre bancos de parques, parabrisas de automóviles, columpios y señales de tráfico. En dos semanas la noticia pasó de las cartas a los

<sup>4</sup> Todo el caso ha sido contado punto por punto en el libro de Antonella Beccaria [Processo al diavolo. I delitti mai commessi da Marco Dimitri](#), Stampa Alternativa 2006

artículos, los títulos se hicieron más grandes y los periodistas encontraron un nombre para este nuevo fenómeno: “Horrorismo”. Entrevistaron críticos de arte y sociólogos acerca del significado de la provocación. Entonces alguien realmente colgó un gran corazón de buey de un árbol, que dejó perplejos a los transeúntes. La emulación fue la única consecuencia en el mundo real... a excepción de las enseñanzas que habíamos sacado de la mofa, que fueron preludio de cosas más grandes.

Dos años después, cargamos en una mochila los supuestos restos de una ceremonia satánica (velas negras, dos tibias humanas y una calavera) y luego la colocamos en el depósito de equipajes de la estación de ferrocarriles de Bolonia. Enviamos una carta anónima, con el recibo de depósito adjunto, a un cronista particularmente propenso a difundir el pánico moral, junto con un comunicado en el que se anunciaba el nacimiento de un nuevo grupo de vigilantes anti-satanistas. La historia era que “nosotros”, los vigilantes, habíamos agredido a los satanistas en medio de una misa negra, les habíamos golpeado y obligado a darse a la fuga, luego habíamos cogido aquellas cosas para enviarlas al cronista como prueba de nuestra presencia en la ciudad. Como ha dicho WM1, esto fue parte de nuestra campaña de contrainformación en el caso de los “Niños de Satanás”. De todos modos, era un verano tórrido y este periodista estaba de vacaciones. Cuando volvió al trabajo después de tres semanas, leyó nuestra carta, pagó un mes por el depósito (unos 150 dólares), vio a la calavera y las otras cosas, y la historia acabó en primera página con titulares a grandes cuerpos. Él no sabía que nosotros ya habíamos asumido la responsabilidad sobre la mofa y explicado nuestros motivos en las páginas de una revista local. La “reivindicación preventiva” decía algo como: “Este señor encontrará una mochila con basura y escribirá un artículo sensacionalista sobre eso. Después de todas las mentiras que ha difundido, por fin recoge lo que ha sembrado. Nosotros hemos inventado una historia, pero él ha inventado muchas más”. Como “consecuencia en el mundo real”, todo cambió: el tipo nunca más escribió sobre los “Niños de Satán”, los otros dos diarios de Bolonia comenzaron a cuestionar la solidez de las acusaciones. Parecía un curso intensivo en educación sobre medios de información para toda una ciudad. Hasta ese momento, utilizando los instrumentos tradicionales de contra-investigación, no habíamos obtenido ningún resultado. El efecto “homeopático” de una sola mentira curó la enfermedad mucho mejor que los tradicionales antídotos contra los medios que generalmente se prescriben a la

opinión pública.

\*\*\*

**Henry Jenkins III°:** La última vez he presentado a los lectores el movimiento Luther Blissett y a dos de sus arquitectos principales, Wu Ming 1 y Wu Ming 2. A lo largo de la entrevista han descrito como el grupo había encontrado inspiración en [El Castañazo](#) y en *Star Trek*, además de citar a Raymond Carver, Joseph Campbell y Jorge Luis Borges. Han hablado sobre una vasta gama de acciones creativas y de expresión, entre las que se encuentran la redacción de novelas y manifiestos, así como también la realización de complejas mofas cuyo propósito era sofocar el pánico moral provocado por los medios locales. Han ofrecido un punto de vista sobre la cultura que, en parte es teoría de vanguardia y en parte culto de fans, categorías que raras veces se mezclan en el contexto estadounidense.

Hoy, continuamos esta entrevista con nuevas reflexiones sobre la forma en que Luther Blissett se ha relacionado con la emergencia de la cultura digital, cómo [Wu Ming] interactúa con sus lectores, y de cómo todo esto surgió de su aprecio por la *popular culture*.

El movimiento Luther Blissett se ha transformado mágicamente en la Wu Ming Foundation y así han publicado varias novelas escritas colectivamente, títulos que quebrantan los géneros y que han sido comparados (por los críticos que les aprecian) con la obra de Umberto Eco, o definidos (por quienes no les aprecian) “[novelas para multitaskers](#)”. Para daros una idea de su trabajo, he aquí un fragmento de lo que el *Publisher's Weekly* dice sobre 54<sup>5</sup>:

La crisis de mediana edad de Cary Grant, la creación del KGB y los años napolitanos del mafioso Lucky Luciano, son tan solo tres de las tramas entrelazadas en este denso, jocosos y siempre sorprendente gigante literario, ambientado principalmente en el año que da el título al libro, en el ápice de la Guerra Fría. Un joven boloñés llamado Robespierre (Pierre) amarra el relato con una narrativa relativamente convencional, cuando se embarca en una odisea transcontinental [sic] para encontrar su padre, Vittorio Capponi, un ex partidario de Mussolini [sic] que deja el ejército italiano para unirse a los comunistas en Yugoslavia. Mientras tanto, el organismo de contraespionaje británico MI6 se pone en contacto con Cary Grant (cuya carrera está en un bajón) y le hace una propuesta extravagante: interpretar al líder [sic] yugoslavo Tito en una película

<sup>5</sup>La reseña del *Publisher's Weekly* contiene muchos errores, algunos realmente hilarantes.

biográfica de propaganda. Parece imposible que la multitud de nombres e hilos de la trama puedan llegar a converger, y sin embargo, lo hacen deliciosamente: en Yugoslavia, donde Grant encuentra a Tito, Pierre encuentra a su padre, y Steve "Cemento" Zollo, el chofer de Luciano, que está a punto de dar un gran golpe, se lía con la KGB [sic]. El último esfuerzo colectivo (después de la novela Q) de Wu Ming - un colectivo de cinco intelectuales italianos que se autodenominan "anónimo" en chino mandarín - ofrece a los sesudos lectores una mezcla de reflexión política y complicado escapismo.

En muchos aspectos, el movimiento Luther Blissett y las novelas de la Wu Ming Foundation parecen mostrar paralelismos con lo que el crítico [Mark America](#) ha llamado "[Avant-Pop](#)", una nueva sensibilidad estética que se resiste a permanecer dentro de los confines de cualquier categoría de la producción cultural, optando por jugar con los contenidos de la *popular culture* para reflejar una tensión de vanguardia. Escribe America:

Los artistas que crean arte Avant-Pop son hijos de los medios masivos de comunicación (aún más que hijos de sus padres, que tienen una influencia mucho menor sobre ellos)... Los artistas Avant-Pop tuvieron que oponerse con fuerza a la sensibilidad de vanguardia, que niega obstinadamente la existencia de la *popular culture* mediática y su influencia dominante en el modo con el cual acostumbramos a usar nuestra imaginación para procesar la experiencia. Al mismo tiempo, los artistas A-P necesitaron esforzarse para no quedar atrapados por la falsa conciencia de los propios medios masivos de comunicación, perdiendo de vista sus directrices creativas. La directriz creativa más importante de la nueva ola de artistas Avant-Pop es penetrar en la cultura dominante como un parásito, succionando toda la sangre enferma depositada entre lo dominante y los márgenes. Chupando del pecho contaminado de la cultura dominante, los artistas Avant-Pop se están convirtiendo en Narradores Mutantes, es verdad, pero nuestra meta siempre ha sido y será la de afrontar nuestra monstruosa deformación y encontrar los modos azarosos y salvajes para llegar a amarla tal como es... Nuestra misión colectiva es alterar radicalmente el foco de la *pop culture* canalizando una versión más popularizada del perfil oscuro, erótico, surrealista y sutilmente irónico que surgió del trabajo de muchos artistas del siglo XX como Marcel Duchamp, John Cage, Lenny Bruce, Raymond Federman, William Burroughs, William Gibson, Ronald Sukenick, Kathy Acker, los dos Davids (Cronenberg y Lynch), movimientos artísticos como Fluxus, el Situacionismo, Letrismo y Neo-[hoodo](#)ísmo, e innumerables bandas de rock incluyendo Sex Pistols, Pere Ubu, Bongwater, Tackhead, The Breeders, Pussy Galore, Frank Zappa, Sonic Youth, Ministry, Jane's Addiction, Tuxedo Moon y The Residents.

A continuación Wu Ming 1 y Wu Ming 2 nos dan su punto de vista sobre el modo en que su proyecto atraviesa tanto las históricas vanguardias como la *popular culture*. Confieso que soy mucho más una criatura de la *popular culture* que de la vanguardia, y sin embargo estoy muy en sintonía con mucho de lo que ellos cuentan sobre su poética y sus prácticas políticas.

**HJ3: Habéis dicho: "estamos rodeados por una amplia comunidad transnacional que interactúa en modo creativo con nuestros libros; alentamos toda clase de intercambio, reapropiación y obras derivadas, etc." ¿Qué podríais contarme acerca de la relación con vuestros lectores y las formas de apropiación que ellos producen?**

**WM2.** Desde los comienzos de nuestras carreras como narradores profesionales hemos exhortado a los lectores a ponerse en contacto con nosotros y convertirse en una especie de "sexto miembro" del colectivo, en ósmosis continua con el grupo. Ser parte de la "república democrática de lectores" de Wu Ming no significa tener una butaca en primera fila o un acceso privilegiado a nuestras producciones. Significa ser parte, más o menos directamente, en un proceso de inteligencia y creación colectivas que nosotros solemos comparar con la relación entre comunidad y narrador en la antigua cultura popular.

Cabe aclarar que esta colaboración no pasa tan solo por Internet, también hay muchos momentos de encuentro cara a cara, de cordial participación física, que consideramos totalmente indispensables. Estamos "online", pero también "en la calle".

Internet nos permite saltarnos los intermediarios, como la oficina de prensa y el departamento de relaciones públicas de la industria editorial, nuestras giras de presentaciones están completamente auto-organizadas. Y como somos un grupo de cinco personas, Wu Ming es casi ubicuo; dos o tres delegaciones pueden discutir sobre nuestro trabajo simultáneamente en lugares diferentes a cientos de kilómetros de distancia. Vamos a lugares frecuentemente rechazados por los autores de gran escala, como pequeñas librerías, bibliotecas de pueblo, espacios okupas, a veces hasta [apartamentos](#). Llevamos la presentación a domicilio, literalmente, si hay un grupo de amigos que quiere reunirse una noche y escuchar lo que tenemos

para decir.

Existe una constante interacción entre los lectores y nosotros, ellos nos envían sus comentarios, sugerencias y críticas. Los personajes femeninos de las nuestras novelas fueron evolucionando gracias a las ásperas críticas de algunas lectoras. Nuestro boletín de noticias, que toma su nombre del general [Vo Nguyen Giap](#), tiene alrededor de 10.000 inscritos y regularmente da espacio a las opiniones de los lectores: reseñas, comentarios y textos sobre diversos temas. No nos apoyamos en foros abiertos o blogs, lo hemos intentado, pero había que dedicar demasiado tiempo para [librarse de los trolls](#). Preferimos recibir el material vía correo electrónico y hacer una selección.

Dicho esto, pienso que la invitación más explícita para apropiarse de nuestras obras es la “declaración copyleft” incluida en todos nuestros libros, que pueden copiarse, fotocopiarse o descargarse directamente de nuestro sitio. Y animamos a la gente a utilizar nuestras obras. Nuestra novela *Q*, ha sido decostruida y reescrita como una [obra teatral](#) muy original. *54* se ha convertido en fuente de inspiración para un álbum de la banda folk-rock [Yo Yo Mundi](#) ...

**WM1**... sin contar el uso de nuestros personajes en los [juegos de rol](#). Después diré algunas cosas sobre esto.

**WM2**. En modo aún más explícito, hemos lanzado diversos proyectos de escritura colectiva. El primero ha sido [Ti chiamerò Russell](#) [Te llamaré Russell], y la idea era bastante simple: hemos escrito el primer capítulo de una novela de ciencia-ficción, y cualquiera podía escribir y enviarnos los capítulos sucesivos. La selección de los capítulos tuvo lugar en público, en un blog temporáneo administrado por nosotros. Un jurado escogía las tres versiones más aptas para cada uno de los capítulos y la gente podía votar su versión favorita, que se convertía en el siguiente capítulo de la secuencia “oficial” (es decir, aprobada colectivamente). Pero las otras versiones quedaban disponibles como fuentes de inspiración, y así se fue creando una red de “bifurcaciones” de trama y “callejones sin salida”. No hubo un último capítulo “oficial”, todas las versiones fueron publicadas *ex aequo*. El resultado más importante de este experimento ha sido el nacimiento de otro colectivo de escritores, [Kai Zen](#) (en japonés significa “perfeccionamiento continuo”). A su vez, Kai Zen ha puesto en marcha otros proyectos similares,

y su primera novela será publicada por la mayor editorial italiana en unas semanas.

El segundo proyecto fue un experimento de “literatura open source”, como el software de código abierto. La diferencia principal entre la narración y la programación de software es que casi todos pueden trabajar en el código fuente de una historia. El código fuente de la narración es la historia en sí misma. Hemos escrito un relato titulado “*La ballata del Corazza*” y lo hemos puesto online. Pedimos a los lectores que lo elaboraran, aunque solo fuera para cambiar un adjetivo, pero también para rescribir todo un párrafo o incorporar un nuevo personaje. Recibimos versiones alternativas de la historia, hemos hecho las revisiones y pusimos el resultado a disposición. Un par de meses después, hemos publicado “[La ballata del Corazza 2.0](#)”, que es una síntesis coherente de todas las modificaciones propuestas. Esta versión también ha sido revisada colectivamente, hasta que conseguimos el texto (potencialmente) definitivo. La naturaleza más abierta de este segundo proyecto ha estimulado la creatividad en modo más eficaz, “*La ballata del Corazza*” se ha convertido en una [novela gráfica](#), una presentación teatral (basada en una de las versiones alternativas) y se han realizado dos lecturas en público, una de ellas con acompañamiento musical, cuya [partitura](#) también era el resultado de un trabajo “código abierto”.

En último lugar, pero no por ello menos importante, está la interacción que nace de las novelas o cuentos escritos por nuestros lectores sin relación directa con nuestras obras. Cuando comenzamos, habíamos declarado nuestra disponibilidad para leer material inédito. Llámalo “cazatalentos” si lo prefieres. Bien, hemos recibido tanto material (narrativa, poesía, guiones, de todo y mucho más) que tuvimos que izar bandera blanca. No había modo de leer todas esas novelas y cuentos, imposible.

La inteligencia colectiva de nuestra comunidad ha resuelto el problema por nosotros. Quince abonados de Giap respondieron y voluntariamente se ofrecieron para leer lo que enviaran otros lectores. Estas personas han formado su propio colectivo, iQuindici (LosQuince, aunque ahora son más de treinta), tienen [su propio sitio web](#) y su propia e-zine (Inciquid), organizan lecturas en público del material más interesante que reciben, y promueven la adopción de licencias abiertas (creative commons, copyleft y afines) en la industria editorial italiana. Muchos autores noveles fueron “descubiertos” por los editores gracias a iQuindici.

**HJ3: Hace poco habéis hecho una comparación entre los vuestros proyectos y los ARG. ¿Cuáles son las semejanzas? ¿Qué podrían aprender los diseñadores y jugadores de ARG repasando lo que habéis hecho en el decenio pasado?**

**WM1.** En nuestro caso, un gran número de personas con formaciones diversas y de distintas áreas geográficas interactuaban para introducir constantemente nuevos elementos en una leyenda, que iban construyendo en tiempo real y narrando en conjunto. Es importante notar que estas personas no se conocían personalmente, algunas tampoco se han encontrado, nunca se han hablado o escrito, ni por teléfono ni por correo electrónico, durante todo el desarrollo del proyecto. Yo jamás he conocido a la gran mayoría de personas que actuaban con el seudónimo Luther Blissett en otras ciudades, y mucho menos a aquellos que se autodenominaban Luther Blissett en otros países. Desde los inicios, el colectivo boloñés (que era más compacto que otros grupos informales que habían despuntado por toda Italia) se autodefinía como “el único comité central cuyo objetivo es perder el control del partido”.

Sí, en cierta medida existía una especie de coordinación entre los diferentes grupos locales, y algunas cosas prohibidas explícitamente: el nombre Luther Blissett no podía ser usado para difundir mensajes racistas, sexistas o fascistas, y ningún material de Luther Blissett podía tener copyright. Esa era toda la “organización” que teníamos.

Casi siempre nos pillábamos por sorpresa entre nosotros, oíamos la noticia de una mofa de Blissett en el sur de Italia y enseguida la reivindicábamos, gastando una mofa similar o atribuyéndole un móvil completamente diferente! Disfrutábamos mucho dejando pistas para otros Blissett, y dando interpretaciones locas a las pistas dejadas por ellos. En algunos casos las mismas mofas o acciones eran interpretadas en modo diverso por muchos Blissett en “coopetición” los unos con otros. Todo era más agua para el molino, o como decimos en Italia “tutto fa brodo”, todo suma para la sopa. Y era una narración transmedia llevada al extremo, se dejaban pistas en BBS, sitios web, fanzines y otros medios hazlo-tú-mismo, piezas de arte postal enviadas por ahí, paredes de baños públicos, ondas hertzianas e incluso anuncios clasificados en periódicos locales. A veces usábamos pegatinas de Luther Blissett para dejar pistas y dar sugerencias sobre cómo participar en una mofa.

Pienso que hay muchas semejanzas entre lo que hacíamos, los juegos de rol, los ARG y otros juegos de tipo narrativo, aunque nuestra experiencia ha sido y es muy peculiar. Estas similitudes fueron reconocidas muchas veces por las comunidades de juegos de rol en Italia. Cuando en 1999 fue publicada nuestra novela *Q*, algunos de sus personajes fueron incorporados inmediatamente dentro de los juegos de rol en curso. Más recientemente en Pescara, en Italia central, varias personas han participado en un [juego de rol](#) inspirado en una de nuestras novelas, [Free Karma Food](#). Parece que nuestra narrativa es tan estratificada y “centrífuga” que alienta a continuarlas sobre otras plataformas.

Realmente no sé qué podrían aprender las comunidades ARG estudiando lo que hemos hecho. Desde luego podrían divertirse.

**HJ3: Normalmente la vanguardia se define en contraposición a la dimensión popular. Sin embargo es evidente que vosotros, en cierto sentido, sois fans de la *popular culture*. ¿Cómo definiríais vuestra relación con los textos de entretenimiento a los cuales recurren como fuente de inspiración?**

**WM1.** He crecido leyendo libros de ciencia ficción, mi habitación estaba repleta de historietas de Marvel y DC, además de otras tiras cómicas italianas que seguramente ni sabes que existen. Pasaba los días mirando partidos de fútbol, spaghetti western, películas con Bruce Lee (o peor/mejor aún, películas con [Bruce Li](#) y otras mierdas que sacaban provecho de la muerte de Bruce Lee), *Star Trek* (todas las tardes en una tv local), series británicas como [Espacio: 1999](#) y series policíacas funky como *Baretta* y *Starsky & Hutch*. Era un gran fan del Anime japonés, como cualquiera de los otros chicos que yo conocía. A finales de los 70 *UFO Robot Grendizer*, *Great Mazinger* y *Steel Jeeg [El vengador]* irrumpieron en la televisión italiana como un huracán, millones de chicos miraban sus episodios. Siempre he escuchado todo tipo de música popular, desde cantautores italianos y Frank Zappa hasta el punk de Los Ángeles como Germs o Black Flag, pasando por Tony Bennett y el hip-hop brasileño. Solía jugar al fútbol en mi Commodore 64. Iba al cine cada vez que podía. Y jugaba con juegos de mesa como *Monopoly* y *Scrabble*. En breve, he comenzado a exponer mi cerebro y mi cuerpo a diversas variedades de *popular culture* cuando Internet todavía no existía. Siempre he amado la *popular culture*. Los otros miembros de Wu Ming tienen

experiencias similares, de la ciencia ficción a las historietas, de las artes marciales al rock'n'roll. Dos de ellos pertenecían a grupos punk-rock, [uno de esos grupos](#) era bastante conocido en el underground italiano. Creo que si no conoces la cultura pop no conoces la cultura de tu tiempo, y por lo tanto no conoces el mundo que está a tu alrededor. ¿Y si no sabes una mierda sobre cultura pop, cómo puedes ser “de avanzada”? Si no ensucias tus manos con la cultura pop, si rechazas y desprecias la cultura participativa actual, no puedes ser “vanguardia”, cualquier esfuerzo en este sentido será inútil. Además, ¿que significa “vanguardia”? “Vanguardia” es un término militar, significa estar en primera línea en la batalla. A menudo, la vanguardia se vuelve y ve que detrás no hay nadie, la retaguardia no le ha seguido, porque la vanguardia ha marchado demasiado de prisa y/o en la dirección equivocada. Éste es el problema de las vanguardias artísticas y políticas. Esto no sucedió con Luther Blissett, porque Luther Blissett se propagaba como una enfermedad, y además tenía una propiedad “didáctica”. Si una mofa salía bien, la reivindicábamos y explicábamos los detalles. Dar explicaciones: esto es algo que la vanguardia no hace nunca, al contrario, se regodea siendo oscura. Confunde oscuridad por radicalidad, no quieren que el pueblo acceda a sus obras. Son enemigos del pueblo. De ese punto de vista, nosotros no somos exactamente una vanguardia. Nunca nos comportamos así. Más personas entienden lo que estamos haciendo, más felices estamos.

## A PROPÓSITO DE CULTURA POPULAR

Wu Ming 1, Octubre 2006

La relación entre las dimensiones de la “*popular culture*”, “cultura popular”, “cultura folk” y “cultura de masas o masiva” hoy está en vías de redefinición, pero solamente podremos entenderlas si evitamos confundirlas entre sí.

Hasta hace poco se llamaba “cultura de masas” a aquella que (producida y reproducida industrialmente) había reemplazado a la vieja cultura popular (en el sentido de “folk”).

El embrollo aparece porque en inglés a la cultura de masas siempre se la llamó “*popular culture*” (para hacer hincapié en el hecho que no está dirigida solamente a elites reducidas, sino que apunta a su aprovechamiento por parte de un gran número de personas).

Sin embargo el acento se desplaza: si el calificativo “de masas” define a la cultura desde el punto de vista de quien la produce, la distribuye y la promueve, el adjetivo “*popular*” la define desde el punto de vista de quien la aprovecha, la incorpora en su propia vida, se reapropia y la pone en discusión.

En resumen, “*popular culture*” es la cultura de masas entendida principalmente como fenómeno social, antropológico.

Las transformaciones en curso están esfumando las distinciones entre quienes producen y quienes aprovechan. Ya era un límite “poroso” y repleto de agujeros, pero hoy la red está desmantelando todos los puestos de guardia.

Por un lado el *mainstream* tiene menor importancia que antes (final de la “*hit culture*”: los discos de éxito venden increíblemente menos que antes, las películas de éxito recaudan mucho menos en taquilla), por otro lado hay una vertiginosa y borboteante proliferación de nichos de consumo/rescritura/reapropiación.

El carácter “de masas” de la cultura está perdiendo importancia, mientras

que el de “popular culture” adquiere un relieve cada vez mayor.

Y aquí se presenta nuevamente el embrollo: según quienes se ocupan de esta nueva cultura “participativa” (fanfiction, mash-up, machinima, brick films, etc.) la “popular culture” actual tiene en sí misma muchas características típicas de la vieja cultura folk preindustrial, pero en un contexto nuevo, de ultramodernidad.

¿Somos capaces de entender estas cosas? ¿podemos discutir las? ¿o preferimos acusar a quienes se ocupan de ello por “hablar demasiado” y por no ocuparse de la cultura sino más bien de basura? ¿En serio se puede pensar que podemos seguir diciendo hoy que “las masas” son rehenes del “consumo pasivo” reponiendo sin alteraciones los análisis de hace cincuenta años? ¿En serio hay alguien que piensa “ocuparse de la cultura” rechazando todo esto, que es un terremoto cognitivo propiamente dicho?

#### GLOSARIO

**FANFICTION** (abreviado en fanfic) literatura escrita por fans de libros, películas, dibujos animados y series de televisión, que utiliza el universo y los personajes de la obra a la cual se hace referencia. Pueden ser homenajes o también aportaciones críticas, como toda la veta literaria “oblicua” que ilumina el subtexto homosexual de la serie clásica de Star Trek (la evidente relación amorosa y de atracción física que une a Kirk y Spock).

**MASH-UP** es el reciclaje de varias canciones y pistas musicales para crear algo nuevo, a menudo con intenciones de parodia pero a veces con propósitos serios.

**MACHINIMA** son videos de animación realizados utilizando escenarios y personajes de videojuegos. Actualmente en la red hay talk-show propiamente dichos realizados con la técnica machinima, por ejemplo [esta entrevista](#) a McKenzie Wark sobre su nuevo libro.

**BRICK FILMS** son cortos de animación realizados utilizando las piezas LEGO o de otras compañías de juguetes. En archive.org hay [a mogollón](#), ad abundantiam.

\*\*\*

## NARRACIÓN COLECTIVA Y TRANSMEDIA

PELOTEO DE PREGUNTA-RESPUESTA ENTRE BLEPIRO Y WU MING 2  
(desde [Giap n.5, VIIIa serie](#), 29 noviembre de 2006)

Después de tanto tiempo vuelvo a escribirles. Es inútil que diga que espero la publicación de *Manituana* y que he leído los relatos introductorios (honestamente los dos primeros, al tercero le eché una ojeada). Pero no es de esto de lo que quiero hablar: me interesa, ahora, [el ensayo de Marco Amici sobre vosotros, titulado en forma perspicaz "La narrazione come mitopoiesi secondo Wu Ming"](#) [La narración como mitopoiesis según Wu Ming]. Perspicaz porque, según mi opinión, apunta a uno de los elementos focales de vuestras elaboraciones narrativas y teóricas. Del ensayo, en particular, aprecio la corrección para exponer la genealogía, la génesis y la evolución de vuestra historia hasta el año 2003, una especie de sinopsis útil para un ocasional extraterrestre que cayera sobre la Tierra y estuviera interesado en las corrientes literarias italianas contemporáneas. Pero el núcleo fuerte del ensayo es definitivamente, donde por fin se habla de mitopoiesis, y quizás su valor más grande es el de establecer en modo conciso y simple, un puente entre las elaboraciones teóricas precedentes (pienso a Virilio y a Bifo, sobre todo) y vuestra praxis.

Esta fotografía, no obstante, tiene fecha de 2003. Si hago una búsqueda rápida en internet me parece que vosotros, desde aquella fecha en adelante, no habéis vuelto a hablar de mitopoiesis (excepciones: [artículo de Wu Ming 1 en Carta del año 2005 sobre Scirocco de De Michele](#), una nota de Wu Ming 1 en ["Get back. note sparse su Guerra agli umani" de Tommaso De Lorenzis](#), mayo-junio de 2004 y ["Sui fiumi di Babilonia. Appunti sulla teoria della guerriglia di T.E. Lawrence" de Wu Ming 4](#) de 2004).

Me pregunto y os pregunto: ¿Es cierto? Y si es así, ¿es porque habéis pensado que ya habéis repetido hasta la saturación este término un tanto grandilocuente? ¿O bien porque lo consideráis ya fisiológicamente aferrado? ¿O quizás porque vuestra perspectiva se ha extendido también en esto, después de la experiencia de 54, de las novelas solistas y de *Manituana*, y por lo tanto sois más prudentes en usar algo que comienza a quedarles estrecho? Sabático de por medio, es posible que la respuesta sea sencillamente esta. Sin embargo, tengo curiosidad por saber si hay algo que se ha perfeccionado, a lo largo de la génesis del nuevo libro, por experiencia y por práctica.

(Riccardo/Blepiro, 28/10/2006)

[WM2] Creo que la mayor diferencia respecto al 2003 se encuentra en la reflexión sobre la mitopoiesis como momento colectivo. Siempre hemos creído que la “producción de mitos y de mundos” no puede comprometer solamente un cerebro. Sin embargo, hace cuatro años, teníamos una idea muy vaga acerca de las estrategias necesarias para estimular esta narración extendida. Con una cierta ingenuidad, pensábamos que bastaba contar una historia para activar el proceso. Una vez terminado el relato, nuestro rol era bastante pasivo. Esperábamos que los demás nos propusieran colaboraciones, *sidequel*, trasposiciones y similares. Stefano Tassinari y los *Yo Yo Mundi* fueron quienes se activaron para hacer el espectáculo, y luego el CD, derivado de *54*. La compañía de teatro napolitana “Il pozzo e il pendolo” hasta han representado un espectáculo inspirado en *Q* sin que nosotros lo supiéramos (habían intentado ponerse en contacto por medio de una vieja dirección de Blissett...). Nadie nos ha escrito para proponer un final diferente de *Q*, o para contar, por ejemplo, el sitio de Münster visto por el obispo Von Waldeck.

Para dar una respuesta a este bloqueo, nos inventamos las escrituras colectivas online y los diversos “proyectos colectivos” (desde *Ti chiamerò Russell* [Te llamaré Russell] a *La prima volta che ho visto i fascisti* [La primera vez que vi a los fascistas]). Inmediatamente notamos que estos proyectos abiertos no solo estimulaban más la colaboración transversal: también activaban más narraciones “transmediales” (*La Ballata del Corazza* [La balada de Corazza] hoy es un cuento código abierto, historieta, concierto leído, partitura musical, radiolectura y texto teatral).

El concepto de “narración transmedia” es básico en la mitopoiesis contemporánea. Quienes quieran crear mundos y poblarlos abundantemente tienen que jugar en varios campos. Partidos diferentes, autónomos entre sí, pero del mismo campeonato. A diferencia del experimento Corazza, no obstante, no es necesario traducir el mismo texto en lenguajes diferentes, hacer varias versiones de un mismo cuento (historieta, teatro, música, etc.) El verdadero desafío es proponer el cuento como origen para otras historias, que cualquiera pueda aprovecharlo de manera independiente. La historieta con el sitio de Münster visto por Von Waldeck tendría que ser un producto que se pueda gozar aún sin saber nada sobre *Q*. Quien conozca *Q* lo leería con un placer diferente, pero no exclusivo. Se trata entonces de proponer las novelas como historias abiertas, no solamente a nivel teórico, sino también a nivel práctico. El sitio que quisiéramos preparar para *Manituana* se orienta en este sentido: crear hipertexto, dejar entrever mundos posibles, estimular los relatos paralelos, investigaciones laterales, historias que no sean “esclavas” de la novela, sino que se puedan proponer por sí mismas. Es lo que los expertos llamarían *fanfiction* y que a mí me

gustaría llamar *communal fiction*, o algo por el estilo. Si una historia sugiere un mundo, la comunidad que habita -entre otros- también ese mundo, no podrá prescindir de ponerse a producir otras historias, mitopoiesis, que a su vez, remitirán a otros mundos, incluido el mundo real. Se trata de convertir a nuestras novelas más *habitables*, origen de mitopoiesis colectiva y no solamente terminales. Invitar a lector a colocarse del otro lado de la página no es suficiente. Hay que preparar la silla, el té y los pastelillos. Brindarle las contraseñas para acceder al código de programación. Que no es la historia misma, como pensábamos en el momento de Corazza. Sino centenares de historias potenciales, fuentes, indicaciones. Es necesario mostrar que el mundo posible es mucho más amplio que la historia narrada, y que se lo puede explorar en modo interactivo, con la misma satisfacción que se siente con *Grand Theft Auto* o en *Second Life*. Hay que considerar el libro como *parte* de la historia.

[Riccardo/Blepiro:] Tengo prisa, tengo curso de capacitación en el hospital en un cuarto de hora, pero quiero decirte esto: gracias. La historia que me cuentas sintéticamente es esclarecedora. Esclarecedor, principalmente, es darse cuenta que el código fuente de una novela (o una poesía, o cualquier objeto de este tipo) no es el texto a manipular, sino el universo de origen, esa fase pluri-potente de la evolución del embrión que es la blástula. El punto de vista común (que quizás ni siquiera está muy claro para quien produce el objeto narrativo, ¿no es cierto?) Sí, quizás es *fanfiction*, pero hasta ahora las ideas del fan eran secundarias para los productores del objeto de fanatismo. En cambio vuestro salto es : *fan community* horizontal. Y esto es importante. Novela habitable: ¡una idea fantástica! No sé si se deriva de otras ideas, ni cuáles son, pero el cambio “arquitectónico” de creación de ambientes es un segundo punto fundamental. Hasta pronto, de todos modos os sugiero repensar y reelaborar estas notas porque, repito, son una evolución.

(C) Wu Ming, 2006. Salvo otras indicaciones, el contenido de [wumingfoundation.com](http://wumingfoundation.com) está publicado bajo licencia Creative Commons  "Reconocimiento - No comercial - Compartir igual 2.0". Está permitida la reproducción, difusión, exposición al público y representación, siempre que no sea con fines comerciales o de lucro, y a condición que sean citados el autor y el contexto de origen. Se permite realizar obras derivadas, para las cuales se deberá aplicar las condiciones apenas citadas.